

## PLAY im Stadtmuseum Aarau.

**Als erstes Museum der Schweiz zeigt das Stadtmuseum Aarau mit «PLAY» ein innovatives und interaktives Ausstellungsformat zum Thema digitales Spielen. Das Museum präsentiert damit einen rasant wachsenden Bereich unserer Alltagskultur, stellt Fragen nach Chancen und Risiken, präsentiert die vielfältige Game-Landschaft Schweiz und zeigt, was digitale Spiele heute leisten. Pionierhaftes Kernelement bildet ein eigens für die Ausstellung entwickeltes Spiel, mit dem sich das Publikum durch Teile der Ausstellung spielen kann.**

Digitale Spiele sind fester Bestandteil des Alltags vieler, vor allem junger Leute: Eine Milliarde Stunden verbringen Menschen jeden Tag mit Spielen, das ist das Fünffache der Zeit, die für YouTube aufgewendet wird. 2017 betrug der weltweite Game-Umsatz rund 100 Milliarden Dollar, 400 Millionen waren es in der Schweiz. Im gleichen Jahr trugen hier 78 Prozent der Menschen im Alter zwischen 15 und 74 Jahren mit ihrem Smartphone einen Spielecomputer auf sich, schätzungsweise gamen aktuell rund 2 Millionen Menschen in der Schweiz regelmässig. Digitale Spiele sind nicht nur eine Freizeitbeschäftigung, sondern ermöglichen den Menschen, zu lernen und ein «digitales Denken» zu entwickeln, das in einer zusehends digitalisierten Welt von grossem Nutzen ist.

### **Herausforderung Digitalisierung**

Die moderne Gesellschaft befindet sich in einem digitalen Transformationsprozess, der auch den Kulturbereich verändert. Als zeitgemässes Museum hat das Stadtmuseum den Anspruch, diese Transformation nicht nur zu überstehen, sondern die Veränderungen zu reflektieren, darauf zu reagieren und bestenfalls mitzuprägen. Mit «Play» und dem Thema der digitalen Spielwelt nimmt sich das Stadtmuseum dieser Herausforderung sprichwörtlich spielerisch an. Die Ausstellung zeigt was digitale Spielen heute leisten und wie sie längst über die eigene Branchengrenze hinaus in viele Bereiche unseres Alltags eingedrungen sind. Wie kein anderes Medium bieten digitale Spiele eine hervorragende Mischung aus Herausforderung, Belohnung und Abenteuer – einen Mix, der Spass macht und grosses Entfaltungspotential hat.

In den letzten Jahren eroberte das Gamen diverse Wirtschafts- und Lebensbereiche – Spielen, Freizeit, Lernen und Arbeiten vermischen sich immer stärker. Zwei Phänomene haben sich dabei besonders stark verbreitet und Diskussionen über die Allgegenwärtigkeit spielerischer Anwendungen ausgelöst: Serious Games und Gamification. Während Serious Games gezielt bestimmte Lerninhalte vermitteln oder Menschen trainieren, werden bei Gamifications Spielelemente in spielfremden Kontexten eingesetzt. Das heisst, Spielelemente sollen als Marketing-, Unterhaltungselemente das Produkte- oder Konsumverhalten der Menschen optimieren. Die Ausstellung präsentiert verschiedenen Anwendungen und Einsatzbereiche, sowohl von Serious Games als auch von Gamification, stellt gleichzeitig aber auch kritische Fragen zu den Grenzen solcher Einsatzmöglichkeiten und dem damit verbundenen Missbrauchs- und Manipulationspotential.

## **Chancen und Risiken von digitalen Spielen**

Nebst der Inhaltsvermittlung besitzen digitale Spiele wie ein gutes Buch oder ein spannender Film oft auch eine poetische und ästhetische Seite. Sie erzählen Geschichten und schaffen Spiellandschaften zum Eintauchen und Ablenkungspotential, um auch einfach abzuschalten.

Gründe zu spielen gibt es viele und die Ausstellung zeigt unterschiedliche Sichtweisen wieso gespielt wird. Sie stellt aber nicht nur die Frage «Wieso spielst Du?» und zeigt die positiven Potentiale digitaler Spiele, sondern nimmt auch den in der Gesellschaft kritisch geführte Diskurs über Gefahren und Risiken auf. Im Fokus stehen hierbei diejenige Generation von Eltern und Grosseltern, die selber ohne digitale Spiele aufgewachsen sind und von denen jetzt erwartet wird, dass sie Ihren Kindern und Enkeln einen vernünftigen und gesunden Umgang mit eben diesen Spielen vermitteln. Aufgrund der fehlenden eigenen Erfahrung herrscht eine grosse Verunsicherung, die den Kindern meist nicht verborgen bleibt. Deshalb finden sich zum einen in der Ausstellung immer wieder wertvolle Tipps, differenzierte Voten und erklärende Texte. Zum anderen will das Museum nicht nur über digitale Spiele sprechen, sondern dem Publikum Gelegenheit geben, sich mit dem Thema sprichwörtlich spielerisch auseinander zu setzen.

## **Ein eigenes Spiel als Kernelement der Ausstellung**

Kernstück der Ausstellung «Play» bildet ein eigens für die Ausstellung entwickeltes Game, mit dem sich das Publikum mit einem Tablet durch die erste 3D-All-Sense-Simulation spielt – ein Novum in der Schweiz. Ziel ist es, einen gefährlichen Hackerangriff abzuwehren und den beiden Gameentwicklern Sybille und Tarek tatkräftig zur Seite zu stehen. Inhaltlich sei an dieser Stelle nicht mehr verraten.

Zur Verfügung stehen verschiedene Routen für Game-Erfahrene, oder auch für game-unerfahrene Besucher und Besucherinnen. Ihnen wird mit dem Spiel die Chance auf ein echtes digitales Spiel-Flow Erlebnis gegeben, um dabei auch Berührungängste abzubauen und einen eigenen Zugang zur digitalen Spielwelt zu finden.

## **Vielfältige Schweizer Gamelandschaft**

In der Ausstellung kommen in sieben Portraits unterschiedliche Schweizer Game-Entwicklerinnen und -Studios zu Wort. Sie erzählen von Ihren Herausforderungen und Chancen hier in der Schweiz. Stärken und Schwächen der Branche werden beleuchtet und Standing und Perspektiven im internationalen Umfeld aufgezeigt. Bemerkenswert ist, dass es der Szene immer wieder gelingt internationale Preise zu gewinnen und sich in Nischen erfolgreich zu platzieren. Viele Schweizer Spiele sind von hoher künstlerischer Qualität und fallen durch einzigartiges Storytelling, besondere grafische Gestaltungsmittel, spezielle Animationen oder wunderbare Musikkompositionen auf. Dennoch hat es die hiesige Branche sowohl in der Schweiz als auch im Ausland schwer, rentable Unternehmen aufzubauen.

Der grosse, globale kommerzielle Erfolg lässt mit einer Ausnahme, dem Landwirtschaft Simulator von Giant noch auf sich warten. Spannend ist der Ausblick in die Zukunft und damit die Frage, wie sich einzelne innovative Studios in den nächsten Jahren im internationalen Umfeld weiterentwickeln werden. Eine vielfältige Branche, welche die rund 35 ausgestellten Spielfiguren von ebenso vielen Schweizer Entwicklerteams abbilden.

## **Games schaffen neue Helden**

Wie gross das globale kommerzielle Potential ist, lässt sich anhand der Thematik eSport gut illustrieren. eSport ist eines der grössten Kulturphänomene der letzten Jahre. Dabei trifft Videospiele auf Sport. Gespielt wird vor allem auf PCs mit Maus und Tastatur. In Wettbewerben messen sich Profi-Videospieler und werden für die Teilnahme an virtuellen Turnieren, Kämpfen und Rennen bezahlt. Millionen von Fans verfolgen sie dabei in grossen Sporthallen und an Bildschirmen zu Hause.

Dank Gratis-Spielen wie League of Legends (LoL) und Streamingdiensten wie Twitch und YouTube bildete sich in den letzten Jahren eine Community, die sehr schnell wuchs und immer noch wächst. So registrierte beispielsweise LoL 2017 rund 100 Millionen Spieler pro Monat und machte etwa 1.2 Milliarden Dollar Jahresumsatz. Im gleichen Jahr zog eines der grössten eSport-Turniere in Europa, die IEM in Kattowitz (PL) während fünf Tagen mehr als 120'000 Fans an. Und ebenfalls 2017 sahen in den USA erstmals gleich viele Menschen im Alter von 14 bis 35 Jahren am Bildschirm eSport-Wettkämpfe an wie herkömmlichen Sport.

Dass eSport und damit digitale Spiele in der Mitte der Gesellschaft angekommen sind, zeigt die Diskussion um eine mögliche Integration von eSport ins olympische Programm. Zurzeit laufen Gespräche zwischen dem Olympischen Komitee und Vertretern verschiedener eSports-Organisationen. Man will Synergien zwischen Videospiele-Industrie und Olympia finden. Als Voraussetzung für eine allfällige Anerkennung als olympischer Sport wird die Existenz einer Organisation gefordert, die Regeln bezüglich Antidoping, Wetten und Manipulationen definieren und durchsetzen könnte. Als mögliche Lösung steht die Idee einer «eOlympics» im Raum. Eine eigene Veranstaltung unter der Schirmherrschaft des IOC analog der Paralympics. Einen Schritt weiter ist man bereits in Asien. Dort werden ab 2022 an den Asienspielen erste eSport-Wettkämpfe ins offizielle Programm aufgenommen.

## **Games machen Politik**

Digitale Spiele sind global nicht nur dank eSport ein Thema, sondern können selbst einen Beitrag zu gesellschaftsrelevanten Themen leisten. Dies zeigt die Ausstellung eindrücklich auf der Plattform mit dem Titel «Games and Politics». Konzipiert wurde sie als Tournee-Ausstellung vom Goethe-Institut Deutschland in Kooperation mit dem ZKM Karlsruhe. Sie bildet hier in Aarau innerhalb von PLAY ein eigenes Ausstellungskapitel. Anhand politisch ambitionierter Computerspiele der letzten zwölf Jahre fragt «Games and Politics» nach den Möglichkeiten und Grenzen dieses Genres, das eine Gegenposition innerhalb der Unterhaltungsindustrie sucht. Die Besonderheit dieser Spiele liegt im Erleben von Ohnmacht, Ungleichheiten und eingeschränkten Handlungsspielräumen, in der Reflexion von Machtverhältnissen und gesellschaftlichen Zu- und Missständen. Prekäre Arbeitsverhältnisse werden in ihnen genauso thematisiert wie die Genderproblematiken, der Überwachungsstaat, die Folgen kriegerischer Auseinandersetzung, der Umgang mit Menschen auf der Flucht oder Revolutionen gegen totalitäre Systeme.

### *Weitere Informationen:*

Marc Griesshammer / Projektleiter und Kurator

[marc.griesshammer@aarau.ch](mailto:marc.griesshammer@aarau.ch) und Telefon 062 836 06 93